SOMMER DER YOSHIS!

Welch ein Drama! Baby Bowser hat das farbenprächtige Eiland der Yoshis in ein uncooles Pop-Up-Buch verwandelt. Klar, daß unsere bunten Brüder darüber nicht gerade erfreut sind. Doch noch ist die Insel nicht verloren. Sofort macht sich die Gang auf den Weg, das Glück in Form des legendären Happy-Baums wiederzufinden. Denn nur, wenn sich der Happy-Baum wieder im Besitz der Dinonasen befindet, kann der Bann von Baby Bowser gebrochen und die Insel wieder befreit werden. Doch der Weg zum Glück ist gepflastert mit allerlei Gemeinheimern und kunterbunten Rätselbonbons...

- Erlebt den Sommer der Yoshis in einem Abenteuer, dessen Grafiken Euch in einen kunterbunten Freudentaumel versetzen und nicht mehr loslassen werden!
- Das Spiel unterstützt das Rumble Pak (separat erhältlich) und läßt Euch die Bewegungen der drolligen Dinos am eigenen Körper spüren.
- Deutscher Bildschirmtext!
- Drei verschiedene Spielmodi!
- Supercoole Soundsamples!
- Viele, viele bunte Yoshis!

RUMBLE PAK™

YOSHI'S STORY™ COMIC

Original Nintendo Qualitäts-Siegel

CLUB Nintendo®

Das ultimative Videospiel-Magazin von Nintendo für Euch! Hier erfahrt Ihr alle zwei Monate, was es rund um Nintendo Neues gibt. Jedes Eurer Lieblingssysteme ist mit einer eigenen Rubrik vertreten.. Die aktuellsten Spiele werden mit ausführlichen Levelkarten und großen Screenshots vorgestellt. Darüber hinaus ist Club Nintendo das Forum für alle Fans, die sich untereinander austauschen wollen. Leserbriefe, Comics, Wettbewerbe, Tips, Hotline-Fragen und vieles mehr. Ihr erhaltet das Magazin alle zwei Monate kostenlos bei Eurem Nintendo Händler bzw. Club Center oder im Abonnement für DM 29,95 (+ Nachnahmegebühr) direkt zu Euch nach Hause.

BOOKWARE

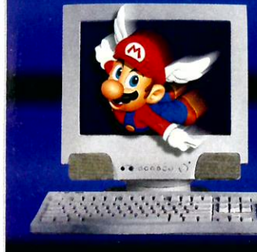
Leseratten aufgepaßt! Wer Nintendo nicht nur spielen, sondern auch lesen will, kann jetzt eintauchen in die einzigartige Welt der Buchstaben und Bilder. Das Buch zu YOSHI'S STORY bietet tonnenweise Tips, Tricks, Levelkarten und Lösungsvorschläge. Kein Buch mit sieben Siegeln, aber ein Muß für alle, die auf der Suche nach dem Happy-Baum sind.

POWER ABO

Wenn der Postmann zweimal klingelt, dann kann das nur Euer Club Nintendo Power Abo sein. Sechsmal im Jahr beglückt Euch der Briefträger und bringt Euch die neueste Ausgabe des Club Nintendo Magazins direkt nach Hause. Zusammen mit der ersten Lieferung erhaltet Ihr die Power Prämie, einen Nintendo-Artikel, den es exklusiv nur für Abonnenten gibt. Bestellkarten findet Ihr in jedem Club Nintendo Magazin oder Ihr erhaltet sie von der Nintendo Konsumentenberatung.

Eure Suche im World Wide Web hat ein Ende! Hier ist die Webseite für alle, die von Nintendo nicht genug bekommen können. Täglich wird der „NewsFlash" Nachrichtenbereich aktualisiert, um Euch auf dem Laufenden zu halten und Euch über die heißesten Facts direkt aus den Entwickler-Labors zu informieren. Werft einen „First Look" auf Spiele, die demnächst erscheinen werden, oder durchsucht unsere Tips & Tricks-Datenbank nach lebenswichtigen Hints und Cheats.

CLUB Nintendo® online



Der Hot-Link zum Glück: http://www.nintendo.de

HOTLINE

Der heiße Draht zu Nintendo ist immer für Euch da! Für technische Fragen steht Euch die Nintendo-Konsumentenberatung wochentags von 11:00 Uhr bis 19:00 Uhr unter der gebührenfreien Rufnummer 01 30-58 06 zur Verfügung. Spielefragen werden von 13:00 Uhr bis 19:00 Uhr unter der Rufnummer 0 60 26-94 09 40 beantwortet. Ruft einfach an und sagt hallo!

Bei Spielefragen: 0 60 26-94 09 40

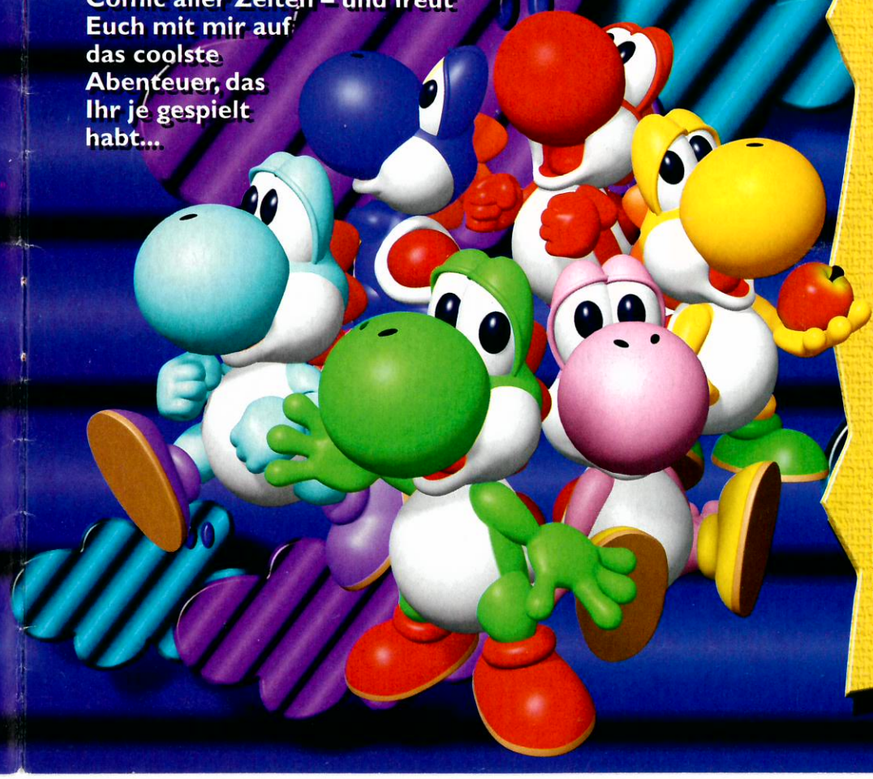
Bei technischen Fragen: 01 30-58 06

YOSHI'S STORY

Hey Leute!
Peace, ich bin's, Euer Lieblings-Chabo Yoshi!!
Ich hab' mir gedacht, daß Ihr's kaum erwarten könnt, bis ich bei Euch in der Glotze den Kasper mache. Damit Euch die Warterei bis dahin nicht zu sehr abtörnt, hab' ich mit meinen Chabos in der Club Nintendo-Redaktion gesprochen. Na ja, wir haben uns hingesetzt (vorher noch 'nen Tee gemacht) und so'n bißchen diskutiert. Ja, und dann haben wir alle unsere kreative Phase gehabt und extra für Euch ein supercooles Comic-Heft gemacht. Jeder von denen hat sich voll mit eingebracht! Und was Ihr hier in der Hand habt, Leute, ist das abgefahrenste Comic-Heft seit den Freak Brothers oder den Schlümpfen!

Ich hab' denen aber gesagt, heh Leute, hab' ich gesagt, wir sollten auch 'ne Message mit rüberbringen. Denn der Yoshi steht für Friede, Freude, Eierwurf! Ich bin eben nicht nur cool, sondern eigentlich immer voll happy, weil ich so viele obergesunde, vitaminbombige Früchte esse.

Also Leute, macht Euch 'nen Tee, nehmt Euch 'nen Keks (oder 'ne Banane) und vertieft Euch in den schrägsten Comic aller Zeiten – und freut Euch mit mir auf das coolste Abenteuer, das Ihr je gespielt habt...



IMPRESSUM

Titelmotiv: Yoshi's Story

Herausgeber:	Shigeru Ota
Chefredakteur:	Claude M. Moyse
Stellv. Chefredakteur:	Markus Pfitzner
Redaktionsleitung:	Marcus Menold
Redaktion:	Marko Hein John D. Kraft Thomas Rinke
Online Redaktion:	Thomas Görg
Redaktionsassistenz:	Annette Bernert, Nicole Wiesmann
Produktionsleitung:	Sabine Blaauw-Woolcock, Pia Cordes
Layout, Satz, Litho:	Jürgen Spachmann, Art & Print GmbH, Aschaffenburg
Projektleitung:	Reiner Herrmann Art & Print GmbH, Aschaffenburg
Comicart:	Work House Co., Ltd., Tokio
Titelgestaltung:	Jürgen Spachmann, Art & Print GmbH, Aschaffenburg
Druck:	Körner Rotationsdruck, Sindelfingen
Redaktionsanschrift:	Club Nintendo, Nintendo Center Postfach 1501, D-63760 Großostheim Telefax: 06026 - 950308 E-Mail: redaktion@nintendo.de
Konsumentenberatung:	0130 - 5808 (Mo. - Fr.: 11 - 19 Uhr)
Spiele-Hotline:	06026 - 940940 (Mo. - Fr.: 13 - 19 Uhr)
Club Nintendo Österreich:	Postfach 83, A-5027 Salzburg Telefax: 0662 - 88921520 Hotline: 0662 - 88921600 (Mo. - Do.: 9 - 12 Uhr, 13 - 16 Uhr, Fr.: 9 - 12 Uhr)
Club Nintendo Schweiz:	Auf dem Wolf 30, CH-4028 Basel Telefax: 061 - 3199820 Hotline: 061 - 3199836 (Mo. - Fr.: 9 - 11 Uhr, 14 - 16 Uhr)
Club Nintendo Online:	http://www.nintendo.de http://www.tylatwars.de http://www.diddy-kong-racing.de http://www.yoshi.de

Das Club Nintendo Sonderheft „Yoshi's Story-Comic" wird von der Nintendo of Europe GmbH veröffentlicht.

Erscheinungsweise (unregelmäßig): bis zu vier Ausgaben pro Jahr

Urheberrecht: © 1998 by Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd. All rights reserved. Alle im Club Nintendo Sonderheft „Yoshi's Story" veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Die teilweise oder vollständige Vervielfältigung dieses Sonderheftes bedarf der ausdrücklichen, schriftlichen Genehmigung der Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd. Nintendo ist ein eingetragenes Warenzeichen der Nintendo Co., Ltd.

Artikel-Nr.: 8008108

Nintendo®

EINE NEUE WELT!

CLUB Nintendo®

online

http://www.nintendo.de

AUF DER SUCHE NACH DEM GLÜCK!

Es war einmal ein altes Schloß und Baby Bowser hieß der Boss. Er hatte Mägde, er hatte Knechte, doch keine Farben, das war das Schlechte. Drum überlegte er und kam zum Schluß, daß hier sich etwas ändern muß…

UNCOOL, UNCOOL, UNCOOL! ICH KANN DAS LANGWEILIGE GRAU DES SCHLOSSES NICHT MEHR SEHEN, ES NERVT!

ES MUSS DOCH EINE MÖGLICHKEIT GEBEN, DAS ZU ÄNDERN! DENKT GEFÄLLIGST NACH, IHR STINKENDEN, KLEINEN KRÖTEN!

DIE INSEL DER YOSHIS, BOWSER! SIE STRAHLT IN ALLEN FARBEN DES REGENBOGENS, WIR MÜSSEN DIE FARBEN NUR ABSAUGEN!

KAMEK?! ABSAUGEN? DAS IST EINE GUTE IDEE! WOFÜR SONST HABEN WIR DEN SUCKOLORUS ENTWICKELT?

KAMEK, FLIEG SOFORT ZUR YOSHI-INSEL UND SAUG DORT ALLE FARBEN AB, DIE DER SUCKOLORUS AUFNEHMEN KANN!

DAS MACH ICH!

Und so begab es sich, daß Kamek im Auftrag von Bowser loszog, um der Insel der Yoshis die Farbe zu rauben.

DER SUCKOLORUS IST COOL, NUR IRGENDWIE...

...ERINNERT MICH DAS TEIL AN EINEN STAUBSAUGER!

SAUGUS COLORUS IRGENDWUS!

Gesagt, getan. Der Suckolorus hatte ganze Arbeit geleistet. Die eben noch so farbenfrohe Insel der Yoshis fand sich Momente später in tristem Grau wieder...

FARBELHAFT!

BOWSER, ES IST VOLLBRACHT! ICH HABE ALLE FARBEN DER INSEL AUF DAS SCHLOSS ÜBERTRAGEN!

SUPER! WIE SCHÖN ALLES LEUCHTET UND GLITZERT! ICH KANN TAUSEND FARBEN SEHEN...

Zur gleichen Zeit schlüpfen auf der nun grauen Yoshi-Insel sechs Frischlinge aus ihren Eiern...

YOSHIS FARBIG, LANDSCHAFT GRAU, KOMIS...!

ROSA, BLAU, GRÜN, GELB, ROT, GRAU... GRAU? NICHT SCHÖN...

FARBE FEHLT... UNCOOL...

NANU, ICH BIN BLAU, ALLES ANDERE GRAU... WARUM NUR...

Die armen Kleinen, kaum geschlüpft und schon ernsthafte Probleme. Doch was tun, wenn man nur 1,30 Meter groß ist, einen riesigen Zinken im Gesicht hat und noch dazu 50 Meter weit im Dunklen leuchtet?

HOLERÖ! ICH BIN'S, LAKITU! KEINE ANGST, ICH BIN EIN FREUND! SICHER WUNDERT IHR EUCH, WARUM HIER ALLES SO GRAU IST...

!?

DAS IST BOWSERS SCHULD, ER HAT DIE FARBEN DER INSEL GERAUBT, UM DAMIT SEIN SCHLOSS EINZUFÄRBEN.

ES GIBT NUR EINE MÖGLICHKEIT, DIESEN BANN ZU BRECHEN! IHR MÜSST DIE HAPPINESS ÜBER DAS LAND BRINGEN! ALS ERSTES SOLLTET IHR DAFÜR SORGEN, DASS IHR SELBST WIEDER GUT DRAUF KOMMT. DESHALB EMPFEHLE ICH EUCH EINE FRÜCHTEKUR. FAHRT EUCH ALLE VITAMINBOMBEN EIN, DIE IHR AUF DER INSEL FINDET UND IHR WERDET SEHEN, DASS ES EUCH SCHON BALD BESSER GEHT!

HEIHO, HEIHO, DIE FRÜCHTE MACHEN UNS GLEICH FROH...

HEIHO!

WOW, WAS FÜR RIESIGE MELONEN! SLURP...

SCHNAPP!

SCHLECK!

SO VIELE ÄPFEL AUF EINMAL SIEHT MAN SELTEN! MAMPF...

ICH KRIEG DICH, ICH KRIEG DICH!

MAMMM-MAAAA!

MAMA, DER MACHT MIR ANGST!

!?

DIE FRÜCHTE! SIE HABEN IHRE FARBE WIEDER!

TATSÄCHLICH! EIN WUNDER... DAS MÜSSEN DIESE DICKEN TIERE BEWIRKT HABEN!

MEINE GÜTE, BIN ICH VOLL!

BÖRPS!

HEY, YOSHIS! IHR HABT KEINE ZEIT, EUCH AUSZURUHEN! DENKT AN DIE FEHLENDEN FARBEN!

BISHER SIND NUR DIE FRÜCHTE FARBIG, ALS NÄCHSTES MÜSST IHR ETWAS FÜR DIE BEWOHNER TUN! DESHALB HABE ICH EUCH BEI ANNETTE ANGEMELDET!

BEI ANNETTE ANGEMELDET?

Genau, bei Annette, denn das ist auf der Insel der Yoshis die derzeit angesagteste Talkshow. Immer wieder versteht es die Gastgeberin gekonnt, die Menschen vor den Fernsehschirmen mit rührenden Storys zum Weinen zu bringen. Würde es ihr auch diesmal gelingen?

ANNETTE

Ja, denn bereits nach kurzem Talk sind die Zuschauer von der Geschichte der Yoshis so ergriffen, daß Tränen fließen.

Dadurch geschieht auch hier das Wunder. Nach und nach erhalten auch die Menschen ihre Farbe zurück.

GUT GEMACHT, JUNGS!

ALS NÄCHSTES SOLLTET IHR DIE LANDSCHAFT WIEDER BEGRÜNEN. WIE WÄRE ES MIT EINEM RIESIGEN OPEN-AIR-KONZERT?

GROOVY! WIR NENNEN ES HAPPY HAPPENING!

Nach großen organisatorischen Bemühungen gelang es den Yoshis schließlich, das Happy Happening auf die Beine zu stellen. Das Konzert zog nicht nur Tausende von Besuchern an, es wurde auch inselweit im Fernsehen übertragen. Sogar in einem uns wohlbekannten Schloß wurde man Zeuge des Happenings...

ECHT GEIL, DIESE CHEESEBURGER. MAL SEHEN, WAS SO IN DER GLOTZE LÄUFT...

HAPPY HAPPENING

!?

HUPS? EIN HAPPY HAPPENING? DAS IST NICHT LUSTIG...

NANU? MEIN BURGER HAT DIE FARBE VERLOREN! WAS...

AAARRRGHHH! MIR SCHUBBERT DIE FARBE WEG!

DAS MUSS AN DIESEM HAPPY HAPPENING LIEGEN! KAMEK, ZU MIR!

ABER SOLLTEN WIR DEN SÜSSEN KLEINEN YOSHIS NICHT IHREN SPASS LASSEN?

QUATSCH! DIE KERLE HABEN MEINEM BURGER DIE FARBE GERAUBT! DER SCHMECKT DOCH DANN GAR NICHT MEHR!

Derweil beim Happy Happening...

YOSHI YOSHI HEY...

HAPPY HAPPENING

HEY HO YOSHIS GO!

COOLES OUTFIT!

COOLE SHOW!

Das Happening ist ein voller Erfolg, die Begeisterung der Zuschauer kennt keine Grenzen. Doch das Böse ist bereits im Anflug...

DIE BEGEISTERUNG SCHEINT KEINE GRENZEN ZU KENNEN, DOCH DAS BÖSE IST BEREITS IM ANFLUG!

STAND DAS NICHT SCHON IN DER BOX?

EGAL, OFFENE FORMATION EINNEHMEN!

ICH SAUG EUCH DIE FARBE AB, IHR FRATZENGESICHTER!

OH NEIN! ER SAUGT UNS DIE FARBE AB!

LASST DIE YOSHIS IN RUHE, SIE SOLLEN WEITER-SPIELEN!

FRÜCHTE!

DIE VITAMINE DER FRÜCHTE ERRICHTEN EIN KRAFTFELD UM UNS!

FRUIT'N'ROLL!

DAS IST COOL! WERFT MEHR FRÜCHTE!

BOLLOCKS! WIR SCHAFFEN ES NICHT!

IN DER TAT!

DIE FRÜCHTE RETTEN UNS!

WAS IST PASSIERT? WARUM DREHEN WIR AB?

IT'S ONLY FRUIT'N'ROLL BUT I LIKE IT...

WAS?!

ICH...

...FA...

...FALLE...

!?

FREUT EUCH NICHT ZU FRÜH, ICH KOMME WIEDER...

Bowser wollte schon immer hoch hinaus. Wie es scheint, hatte er nun sein Ziel erreicht...

Die Yoshis hatten es geschafft! Die Begeisterung der dicken Kröten mit den riesigen Nasen hatte sich auf die Menge übertragen und schließlich auch der Landschaft ihre Farbe wiedergegeben. Bowser befand sich auf einer nahen Erdumlaufbahn und Kamek feierte mit den anderen glücklichen Menschen. Und die Moral von der Geschichte...

ESST FRÜCHTE, JUNGS! DAS IST COOL!

YOSHI'S STORY™

FRÜCHTE FÜR DIE FRÖHLICHKEIT!

DIE ENTFRÖHLICHUNG!

Friedlich, glücklich und frei lebten einst die Yoshis auf ihrer wunderschönen Insel mit den vielen herrlichen Gegenden, den dichten Wäldern, tiefen Seen und dunklen Höhlen. Ein fröhliches Völkchen kleiner Dinos, selbstlos, hilfreich und immer zu Späßen aufgelegt.

Doch es kann – das wissen wir – auch ein netter Dino nicht in Frieden leben, wenn's dem bösen Baby Bowser nicht gefällt. Und so trug es sich also eines Nachts zu, daß dem Kröterich im düsteren Schloß richtig langweilig war und ihm ungemütlich wurde. Umgeben von kahlen Wänden, Grau in Grau, erinnerte er sich an die wunderschöne Insel der Yoshis und deren herrliches, sorgloses Leben. Wenn er schon nicht so ein buntes Leben würde haben können, so wollte er doch zumindest wieder Fröhlichkeit in seinem Herzen tragen. Doch wie?

In der gigantischen Magiothek des Schloßes fand er einen Zauberspruch, mit dem es ihm gelang, den kleinen Dinos die Fröhlichkeit zu stehlen und sie von der Insel zu vertreiben.

Doch da hatte Baby-Bowser die Rechnung ohne sechs frischgeschlüpfte Yoshis gemacht, die seiner magischen Kraft entgangen waren...

Die Rettung?

Zunächst allerdings war unter den Yoshis guter Rat teuer. Was sollten sie tun? Traurig, niedergeschlagen und verzweifelt saßen sie beisammen und berieten.

Es gäbe nur eine Chance, so erzählte der grüne Yoshi, wieder fröhlich zu werden: „Wir müssen den Happy-Baum finden! Seine Früchte geben uns die gute Laune wieder, und wir können Bowsers magischen Bann lösen!"

Also machten sich die Yoshis auf die Suche nach dem sagenhaften Baum. Auf ihrem Weg dorthin fanden sie viele fröhlichmachende Früchte, aber auch viele Shy Guys und andere Widersacher. Tapfer und mutig würden sie jedoch allen Gefahren trotzen, um ihre Welt retten zu können...

Geniessbare Zeitgenossen

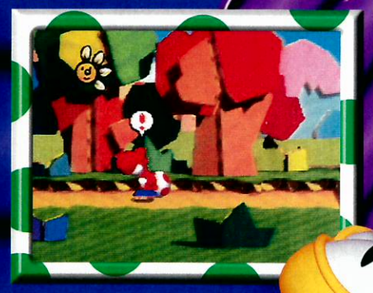
Was so ein richtiger Yoshi ist, der liebt es nicht nur, Früchte zu verspeisen: Die Shy Guys sind eine rechte Delikatesse, wenn es darum geht, immer genügend Wurfeier dabei zu haben. Denn ein verschluckter Shy Guy verwandelt sich automatisch in ein praktisches Geschoß – und Punkte bekommt man obendrein! Mit

einer geübten Stampfattacke kann ein Yoshi des Bowsers Killer-Kapuziner in seine persönliche Lieblingsfarbe umfärben, damit sie ihm besser munden und noch mehr Punkte auf dem Konto gutgeschrieben werden.

Das Multitalent

Auf ihrem Weg durch dunkle Höhlen, düstere Wälder und gefährliche Dschungellandschaften müssen die Yoshis unglaublich sportlich, schnell und gewandt sein, damit sie möglichst viele Früchte und Münzen finden. Ganz besonders wichtig sind die Superherzen! Denn dadurch öffnen sich weitere Level im Spiel, um andere Gegenden auf der Suche nach dem Happy-Baum zu erkunden.

In der letzten Zeit haben die Yoshis auch eine neue Fähigkeit entwickelt, mit der sie versteckte Leckerlis finden können: Schnüffeln! Auf diese Weise geben dann viele unverdächtige Stellen ihre tollen Geheimnisse preis, und so kann mancher Extrapunkt eingesackt werden!



Außerdem wachsen in der Yoshi-Welt magische Eiertulpen, deren Genuß Yoshi so richtig beflügelt: Hat er eine solche Blume gefressen, verwandelt er sich in ein Flummi-Ei und kann sich zu entlegenen Stellen katapultieren, an die er auf üblichem Weg nicht gekommen wäre.

Was so ein Dino alles kann

Neben der bereits erwähnten, neu erlernten Fähigkeit des „Schnüffelns" hat Yoshi selbstverständlich nichts von seiner Vielseitigkeit eingebüßt.

Die Zunge, lang und flink, dient wieder dazu, alle möglichen Leckereien zu verschlucken. Außerdem gibt es rote Bälle mit Ausrufezeichen: Mit der Zunge drangehängt und nach oben katapultiert – so geht's ganz flott aufwärts.

Selbstverständlich benutzt Yoshi auch wieder Eier zum Werfen. Damit aus jedem Wurf ein Treffer wird, gibt es eine praktische Zielvorrichtung, die mit dem 3D-Analog-Stick auf das begehrte Objekt gerichtet werden kann.

Die Stampfattacke ist besonders praktisch, um Shy Guys umzufärben oder erschnüffelte Schätze zutage zu fördern .

Zeitweises Flattern dient Yoshi dazu, Abgründe zu überqueren oder höher gelegene Ebenen zu erreichen. Doch Vorsicht: Wenn der kleine Dino erst einmal in einen richtig breiten, tiefen Abgrund hinein geraten ist, dann hilft auch alle Flatterei nicht mehr!

Aber es geht auch langsamer auf dem Weg nach unten: Im Spiel findet Yoshi nämlich einen praktischen Schirm, den er – zumindest für kurze Zeit – mitnehmen kann. Er setzt ihn als hilfreichen Fallschirm ein, wenn es gilt, abwärts zu gleiten.

DES DINOS LIEBLINGSSPEISE!

SECHS VERSCHIEDENE YOSHIS MACHEN SICH NACHEINANDER AUF DEN WEG, UM DEN HAPPY-BAUM ZU FINDEN. GRUNDSÄTZLICH FRISST SO EIN YOSHI, DER NIE ÜBER APPETITLOSIGKEIT KLAGEN KANN, ALLES, WAS ER FINDET. UND JEDER YOSHI HAT SELBSTVERSTÄNDLICH AUCH SEIN LIEBLINGSOBST — SO MAG DER GELBE DINO AM LIEBSTEN BANANEN, DER ROTE LIEBT DIE ÄPFEL, UND DER GRÜNE HAT MELONEN FÜR SEIN LEBEN GERN...

KLEINER INSEL-REISEFÜHRER!

Durch sechs faszinierende Welten mit jeweils vier riesigen Leveln geht die Reise der Yoshis auf der Suche nach dem Happy-Baum und zu Baby Bowsers Schloß. Das wird von Mal zu Mal kniffliger. Je weiter Ihr vordringt, desto mehr ist Yoshis Gewandtheit gefragt. Hütet Euch besonders vor dem, was nicht ganz geheuer wirkt!

1 Der Auftakt

In dieser ersten Welt geht es noch relativ harmlos zu. Die Shy Guys nerven zwar, aber im wesentlichen geht es im klassischen Jump'n'Run-Stil durch eine bunte Welt, die mitunter aussieht wie aus Pappkarton gebastelt oder wie bestickter Jeans-Stoff. Und wer auf propellergetriebenen Plattformen durch die Welt gleitet, der hat richtig Spaß,

Früchte und Münzen zu sammeln. Vorsichtig muß Yoshi vor allem auch im Geheimniswald sein, denn hier lauern Spinnen und eklige, haarige Raupen.

2 Die Höhlen

Unter die Erde geht es in der zweiten Welt des großen Yoshi-Abenteuers: Die Höhlen verlangen dem kleinen Dino sehr, sehr viel ab. Hier trifft Yoshi auf feuerspuckende Knochendrachen, viele gefährliche Lavamonster und eklige Schleimbeißer – die bringen ihn in arge Bedrängnis!

3 Der Himmel

Schon der Level Himmelstour ist vollkommen abgefahren: Die Fläche, auf der Yoshi läuft, sieht aus wie eine bunte Steppdecke, zur eigentlichen Fahrt durch die Wolken benutzt unser Dino etwas, das aussieht wie

bunte Zuckerstangen, und der Hintergrund ist in der Tat „stonewashed"! Doch das ist längst nicht alles: Da gibt's im dritten Level Shy Guys, die in einer weißen Schneelandschaft mit Schneebällen werfen, sowie wacklige Wippen, über die Yoshi balancieren muß, und, und, und...

4 Die Tropen

In den Tropen warten auch viele unangenehme Gefahren: Böse Wasserschlangen, Spinnen, Wespen – und natürlich die unvermeidlichen Shy Guys. Auf seinem Weg durch die Dschungelwelt, die aussieht wie aufgeblasene Luftmatratzen, und in Odlidos Plasto-Dschungel mit seinen seltsamen Gewächsen muß Yoshi zeigen, wer hier der wahre Dschungelkönig ist!

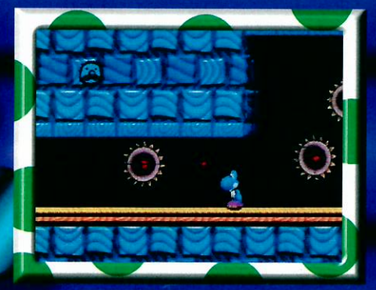
5 Die Tiefe

Daß ein Yoshi auch tauchen kann, das beweist er bei seinen Aktionen unter Wasser im Quallensee und im Fischtümpel. Allerdings sind Fische, Wasserschlangen und Muscheln ihm nicht unbedingt wohlgesonnen. Einige Quallen setzen sogar zur Verfolgung unter Wasser an – da empfiehlt sich nur noch, heftig zu paddeln und den Fluchtweg einzuschlagen. Tja, und dann gibt es da auch noch Piratenschiffe...

6 Das Finale

Auf vier Wegen geht es zum Schluß, um Baby Bowser zu finden, ihn zu besiegen und damit den Happy-Baum zu finden. Hier geht es richtig zur Sache: rotierende Rollen, scharfe

Klingen und Säge-Zahnräder machen es schon sehr schwer, alle Herzen, Münzen und Früchte zu finden. Doch wenn sich die Yoshis den Weg durch alle Gefahren gebahnt und den Böse-



wicht überwältigt haben, dann winkt als Lohn der Mühen der Happy-Baum! Bowsers Bann wird gelöst, das Buch verschwindet, die Shy Guys lösen sich in Luft auf – und die alte Fröhlichkeit kehrt zu den Yoshis zurück, sie leben wieder zufrieden, glücklich und friedlich!

DON'T WORRY BE HAPPY!

DEMNÄCHST BEI EUREM NINTENDO-HÄNDLER!

Der offizielle NINTENDO 64 Spieleberater

YOSHI'S STORY

TIPS, TRICKS, LEVELKARTEN UND MEHR. DAS BUCH ZUR SPIEL-SENSATION AUF DEM NINTENDO 64

DAS BUCH FÜR ALLE SCHLAUEN FRÜCHTCHEN!

VITAMINHALTIGE SPIELEPOWER

100%

TIPS & TRICKS VON DEN NINTENDO-PROFIS

ORIGINAL-LEVELKARTEN MIT ALLEN GEHEIMNISSEN

BOOKWARE VOM FEINSTEN

DIE NACHT DER LEUCHTENDEN YOSHIS!

Strahlender Sonnenschein, glasklares Wasser und eine flotte Brise – ideale Bedingungen, um über die Wellen zu schubbern und den Rausch der Geschwindigkeit zu genießen.

Voller Coolness zeigen unsere bunten Brüder ihre Künste…

Ein fantastischer Tag am Meer! Doch in der schwül-heißen Luft liegt ein Hauch des Schrecklichen, Unfaßbaren, Nervenzerfetzenden. Das Unheil nimmt seinen Lauf…

DER SCHWA-HARZE HAI-AI-AI!

HILFEEE!

DER WILL UNS FRÜHSTÜCKEN!

Es herrscht allgemeine Panik. Die Menschen retten sich an den sicheren Strand. Doch da draußen kämpfen noch zwei unserer nun nicht mehr ganz so coolen Kumpels verzweifelt um ihr Leben.

HIER SIND WIR!

GEBT JETZT NICHT AUF. HALTET DURCH! KÄMPFT, ES SIND NUR NOCH EIN PAAR METER!

EIN SCHWARZER HAI?

DAS IST UNCOOL!

YOSHIT!

ICH BIN BEI DIR, KLEINER! REICH MIR DIE PRATZE! ALLES WIRD GUT!

SONST MUSS ICH IMMER DICKE STRANDJUNGS AUS DEM WASSER ZERREN. DIESE TYPEN HIER SIND VIEL SÜSSER. DIE SCHAUEN MIR AUCH SO TIEF IN DIE AUGEN...

!?

SIE IST SO SCHÖÖÖN... SEUFZ...

DU HAST UNS DAS LEBEN GERETTET, BABE! WIR LIEBEN DICH!

ICH LIEBE EUCH AUCH!

WENN SIE NUR NICHT SO GROSSE NASEN HÄTTEN...

Noch hat der Schrecken kein Ende. Vor der Küste kreuzt der Todeshai...

ER-ER MACHT MI-MIR ANGST!

DER IST SAUGEFÄHRLICH UND SUPERBÖSE. ICH WILL... NACH HAUSE!

PRUST! SPUCK!

PEACE, BRÜDER!

ICH BIN'S DOCH NUR, WARUM DIE GANZE AUFREGUNG? IHR SEID NICHT BESONDERS COOL. NOCH NIE EINEN YOSHI BEIM SCHWIMMEN GESEHEN?

DAS DARF NICHT WAHR SEIN! DAS IST JA ECHT EIN YOSHI. SO EIN SCHRÄGER VOGEL!

UND ICH HABE MIR VOR ANGST FAST IN DIE HOSEN GEMACHT. VIELLEICHT SOLLTE ICH NACH MITTERNACHT NICHT MEHR SO VIEL FERNSEHEN SCHAUEN.

NA JA, IMMERHIN HABE ICH AUF DIESE ART UND WEISE DIE BLONDE ZAUBERMAUS KENNENGELERNT. WIE HIESS SIE NOCHMAL? PIA? PAM? MIST, VERGESSEN...

ICH SCHLAGE VOR, WIR SCHRUBBEN UNSEREN KUMPEL ERSTMAL RICHTIG AB. ER IST GANZ SCHWARZ UND RIECHT NICHT GUT...

WAHRSCHEINLICH HAT IRGENDEINE VOLLEULE DA DRAUSSEN WIEDER ÖL VERLOREN. SO EINE SCHWEINEREI!

MIT SEIFE UND VIEL SCHEUERMITTEL IST BLÜTENREIN IM NU DER KITTEL! HIHIHI....

AUA! SEID IHR DURCHGEKNALLT? ICH BIN EIN SCHWARZER YOSHI! WAS MACHT IHR MIT MIR? HEY! AUFHÖREN!

MIR TUT ALLES WEH! DAS WAR EINE UNCOOLE AKTION, BRÜDER!

HUCH! DER TYP SCHEINT WIRKLICH SCHWARZ ZU SEIN! DER IST MIR UNHEIMLICH...

DAMIT WILL ICH NICHTS ZU TUN HABEN. SCHWARZE YOSHIS SIND DOOF...

GENAU! WER SO AUSSIEHT, FRISST AUCH KLEINE YOSHIS!

HEY! HULLERÖ! LASST MICH NICHT ALLEINE. ICH HAB DOCH ANGST!

SOLL ER SICH DOCH SCHWARZE KUMPELS SUCHEN. TSÜS...!

Bei sternenklarer Nacht machen sich die bunten Jungs einen netten Abend vor dem Lagerfeuer. Bei coolem Punk-Sound geraten sie in Ekstase und pogen ums Feuer...

Doch über ihren Köpfen braut sich Unheil zusammen. Kamek und Bowser wollen die Yoshis sicher nicht zum Kinderfasching einladen. Oder was meint Ihr?

JETZT GEHT DIE PARTY RICHTIG LOS! SCHLUSS MIT DER POLONAISE YOSHINESE!

Die beiden uncoolen Chabos freuen sich diebisch darauf, die Yoshis in die Falle zu jagen.

SIEHST DU, KAMEK? DIE KLEINEN, BUNTEN TROTTEL SIND MÄCHTIG GUT GELAUNT. NIEDLICH, DIESE HOHLROLLER!

DIE WERDEN SICH NOCH WÜNSCHEN, NIE AUS DEM EI GESCHLÜPFT ZU SEIN. BOWSER, DIE MACHEN WIR FERTIG!

DAS DOOFE DINO-GESCHNETZ LANDET HEUTE NACHT IN MEINEM NETZ! UND WENN WIR SIE AUCH NOCH SO PIEKEN, SIE KÖNNEN NICHT MAL LEISE QUIEKEN. DAS DICKE KLEBEBAND NIMMT UNS DIE SORGEN AUS DER HAND. HÄHÄHÄ...

DIE BEIDEN BALLETT-FREUNDE SOLLEN NOCH EIN WENIG RUMHÜPFEN. NACHHER GIBT'S ORDENTLICH HAUE VON ONKEL KAMEK UND PAPA BOWSER.

Während die Yoshis in den Zelten schlummern, nimmt das Schicksal seinen Lauf.

SHY GUYS! SCHLEICHT EUCH IN DIE ZELTE UND SCHNÜRT EIN PAAR LECKERE YOSHI-PAKETE.

ZU BEFEHL, MEISTER!

GRMPF! HUST!

DEINE AUSSPRACHE LÄSST ZU WÜNSCHEN ÜBRIG, KLEINER YOSHI!

IHR PFWEINE! LAPFT MIPF LOPF!

DIE JUNGS SPRECHEN HEUTE SO UNDEUTLICH. WAS IST LOS MIT EUCH? HOHOHO!

VIELLEICHT SOLLTEN SIE MAL DEN RHETORIK-PROFESSOR BESUCHEN. DER HILFT SELBST IN AUSSICHTSLOSEN FÄLLEN!

Die armen Yoshis haben ihre Mühe zu atmen. Sie fürchten sich schrecklich.

SAGT DOCH WAS! PROBLEME MIT DER ARTIKULATION? IHR SEID SO STILL! PRUST!

ICH MUSS MAL...

WATZ!

AUS DEM NICHTS KNALLT EIN YOSHI-EI VOM HIMMEL UND WIRFT KAMEK ETWAS AUS DER BAHN...

WER WAR DAS? SOFORT VORTRETEN! HABT IHR NOCH ALLE TASSEN IM SCHRANK?

WO-WO BIN ICH? ICH KANN FARBEN SEHEN... ES GIBT KEIN BIER AUF HAWAII, ES GIBT KEIN...

WATZ!

AAAARGH! ICH BIN GETROFFEN!

!?

Mit weit geöffneten, ääh... zugeklebten Mündern bestaunen die Yoshis das unwirkliche Geschehen.

Noch sind die beiden Gemeinheimer nicht geschlagen...

WIR KRIEGEN EUCH ALLE! JETZT GIBT'S SAURES!

SCHMUTZ, DRECK UND KLEINE STEINCHEN ÜBER EUCH! EURE LETZTE STUNDE HAT GESCHLAGEN!

WATZ!

SUPERWATZ!

ES HAGELT EIER! LASST UNS VERSCHWINDEN! DAS NERVT!

MEINE MUTTER HAT IMMER GESAGT, ICH SOLL ETWAS ANSTÄNDIGES LERNEN. UND ICH HÖRE AUF DIESEN VERRÜCKTEN BOWSER!

WER HAT DENN DIE TOLLE IDEE GEHABT, DIE YOSHIS ZU ÜBERFALLEN? DER HERR WOLLTE JA UNBEDINGT BERÜHMT WERDEN...

HEY, KUMPELS! IHR SEHT NICHT GERADE ENTSPANNT AUS! WOHL EIN WENIG UNVORSICHTIG GEWESEN, HÄ?

!!

HUCH!

TAG ZUSAMMEN!

DU BIPFT UNPFER RETTER?? DAPFT IPFT JA UNGLAUBLICH! PHELEN DANK!

Als strikte Nichtraucher entscheiden sich die Yoshis dafür, keine Friedenspfeife zu rauchen, sondern gemeinsam ein cooles Glas Multivitaminsaft zu trinken. Vergessen sind alle Vorurteile...

JETZT ERZÄHL DOCH MAL, WIE DU SO SUPERSCHWARZ GEWORDEN BIST!

DAS IST EINE GESCHICHTE VOLLER MISSVERSTÄNDNISSE!

ICH HABE VOR JAHREN DREI KERLE KENNENGELERNT, DIE ZIEMLICH SCHRÄG DRAUF WAREN. SIE SAGTEN, ES GÄBE EINEN ZAUBERER, DER EIN MEISTER SEINES FACHES SEI. ICH DACHTE MIR, DER KÖNNTE DOCH AUCH WAS FÜR MICH TUN. DA BIN ICH MIT IHNEN ZUM SCHLOSS DES ZAUBERERS GEGANGEN.

ENDLICH ERREICHEN DIE VIER DAS SCHLOSS DES ZAUBERERS.

HI KIDS, ICH BIN CRAB, DER ZAUBERER! IRGENDWELCHE SORGEN, IRGENDWELCHE NÖTE? ICH HELFE GERNE!

DAS HÄTTE ER NICHT SAGEN DÜRFEN...

ICH ZUERST! ICH HÄTTE GERN EIN ETWAS MODISCHERES OUTFIT! GEHT DAS?

SO WAS, MAN SIEHT MICH JA KAUM NOCH.

ICH BIN ZU KLEIN, ICH WILL GRÖSSER SEIN!

ICH WILL KEIN KOPFKISSEN MEHR SEIN!

OK, DAS MACHEN WIR. ICH BIN MEISTER IM LÖSEN VON PROBLEMEN. ZAPP!

ZAPP!

?

NA JA, WIE SICH SCHNELL HERAUSSTELLTE, WAR DER KERL EIN TRICKBETRÜGER. LEIDER MERKTE ICH ERST ZU SPÄT, DASS DER VERMEINTLICHE ZAUBERER EIGENTLICH EIN SÜDDÄNISCHER PINGUINZÜCHTER WAR.

EINE SCHRECKLICHE GESCHICHTE! DIE KANNST DU AN "IMPLOSIV" VERKAUFEN...

UND WIR HABEN AUCH NOCH AUF DIR HERUMGEHACKT. ES TUT MIR ALLES SO LEID, WIE KÖNNEN WIR DAS JEMALS WIEDER GUTMACHEN?

Ihr seht, die Yoshis haben ein richtig schlechtes Gewissen!

HALB SO SCHLIMM, BRÜDER! ICH HABE IN DEN LETZTEN JAHREN SCHON SO VIELE DUMME LEUTE GETROFFEN, ICH BIN KUMMER GEWÖHNT. MAN HAT ES ALS SCHWARZER YOSHI NICHT LEICHT.

HIER SIND EIN PAAR BEISPIELE:

Neulich wollte ich in einen Club gehen, um mir dort King Yoshi Schamoni anzuschauen. Aber die Türsteher haben mich einfach nicht hineingelassen. Oder die Geschichte mit dem Südstaatler, der mich vollgelabert hat, ich müßte mich umlackieren lassen. Nicht zu vergessen, der durchgeknallte Koch, der seinen Gästen schwarzes Yoshi-Fleisch servieren wollte.

MIR IST NEULICH AUCH WAS GANZ DOOFES PASSIERT. BEIM KICKEN MIT DEN KUMPELS BIN ICH AUS VERSEHEN IN NACHBARS DORNENHECKE GEFALLEN UND KAM DANN VOLLER STACHELN WIEDER HERAUS. UND WAS SOLL ICH EUCH SAGEN? ALLE DACHTEN, ICH SEI EIN KAKTUS!

NA, DA BIN ICH MIT MEINEN SORGEN JA NICHT ALLEINE. WIR YOSHIS WERDEN IN ZUKUNFT ZUSAMMENHALTEN, KEINE FRAGE. ALLES ANDERE WÄRE UNCOOL.

ALS ROTER YOSHI HAT MAN ES AUCH GANZ SCHÖN SCHWER. ALLE LEUTE DENKEN, ICH SEI EIN FEUERWEHRMANN. IMMER WENN ES IRGENDWO BRENNT, HOLEN SIE MICH. MANCHMAL KLINGELT MEIN TELEFON MITTEN IN DER NACHT UND IRGENDEIN VERRÜCKTER SCHREIT: FEUER, FEUER!

Ist es nicht ein abgefahren friedliches Bild? Gemeinsam sitzen die Yoshis am Lagerfeuer und plaudern aus dem Nähkästchen. Die Stimmung ist überschwenglich, alle sind glücklich und zufrieden. Und die Moral von der Geschicht'? Schau auf die Farbe eines Yoshis nicht!

YOSHI'S HISTORY™

Hallo, liebe Zuschauer! Willkommen zu einer neuen Folge unserer Reihe „Seltene Kreaturen"! Heute habe ich ihnen ein besonders possierliches Tierchen mitgebracht, das ich bei meinen umfangreichen Erkundungsreisen durch die Nintendo-Welt gefunden habe.

Es handelt sich dabei um den Vertreter einer sehr seltenen Tierart. Es ist ein Saurus Yoshterus Extraordinarius, kurz Yoshi genannt.

Erstmals ist mir ein Yoshi aufgefallen, als ich eine andere Spezies ärgerte, einen Klempner der Gattung Homo Sapiens, der auf den Namen Mario hört. Daß ein Yoshi ein sehr zutrauliches und hilfsbereites Tierchen ist, habe ich sofort gesehen: er hat dem Klempner in Super Mario World in mancher brenzligen Situation geholfen.

1

Intelligent ist so ein Yoshi auch noch – zusammen mit Mario hat er in Yoshi's Cookie nämlich in der Bäckerei von Marios Tante für Ordnung gesorgt und die frischen Kekse in langen Plätzchenreihen sortiert.

2

Daß ein Yoshi auch einen sehr guten Appetit hat, ist mir bereits aufgefallen. Zusammen mit Mario gelingt es ihm in Mario & Yoshi, die Bösewichter und Pepperoni-Diebe in der Pizzeria von Marios Onkel von den Tabletts zu mampfen!

3

Bei meinen wissenschaftlichen Nachforschungen habe ich in einer Ausgabe von Brehms Dinoleben geblättert und über eine historische Begebenheit gelesen. Offenbar müssen die Yoshis bereits vor vielen, vielen Jahren den kleinen Mario entdeckt haben, als er entführt und auf Yoshi's Island verloren wurde.

4

Die Freundschaft mit einem Yoshi hält übrigens ein Leben lang, und der Dino taucht immer wieder ganz plötzlich auf, auch wenn man ihn lange nicht gesehen hat. In Super Mario 64 treffen sich Mario und Yoshi auf dem Dach von Prinzessin Toadstools Schloss ...

5

So ein Yoshi kann auch ein ausgezeichneter Kartfahrer sein! Mehrfach schon – in Super Mario Kart und Mario Kart 64 – hat der grüne Dino bewiesen, daß er in der Lage ist, alle seine Mitstreiter auf der Rennstrecke hinter sich zu lassen!

6

Um wieder lachen zu können und die Entfröhlichung zu beseitigen, müssen die Yoshis nun in Yoshi's Story möglichst viele Früchte zu sich nehmen. Denn dadurch können sie den Happy-Baum finden. Erst wenn sie dessen Früchte gefressen haben, werden sie wieder richtig glücklich und können Spaß haben!

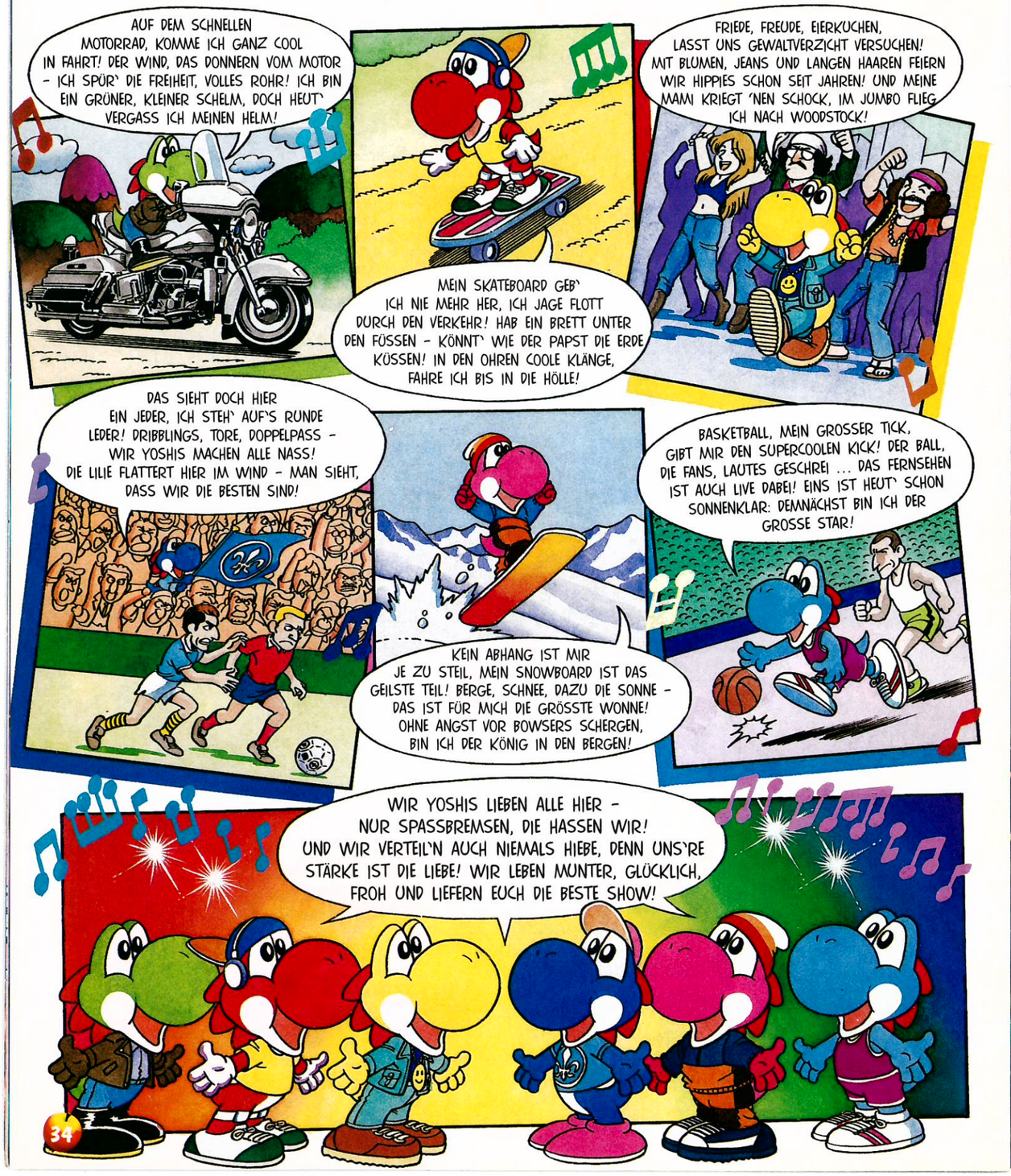
7

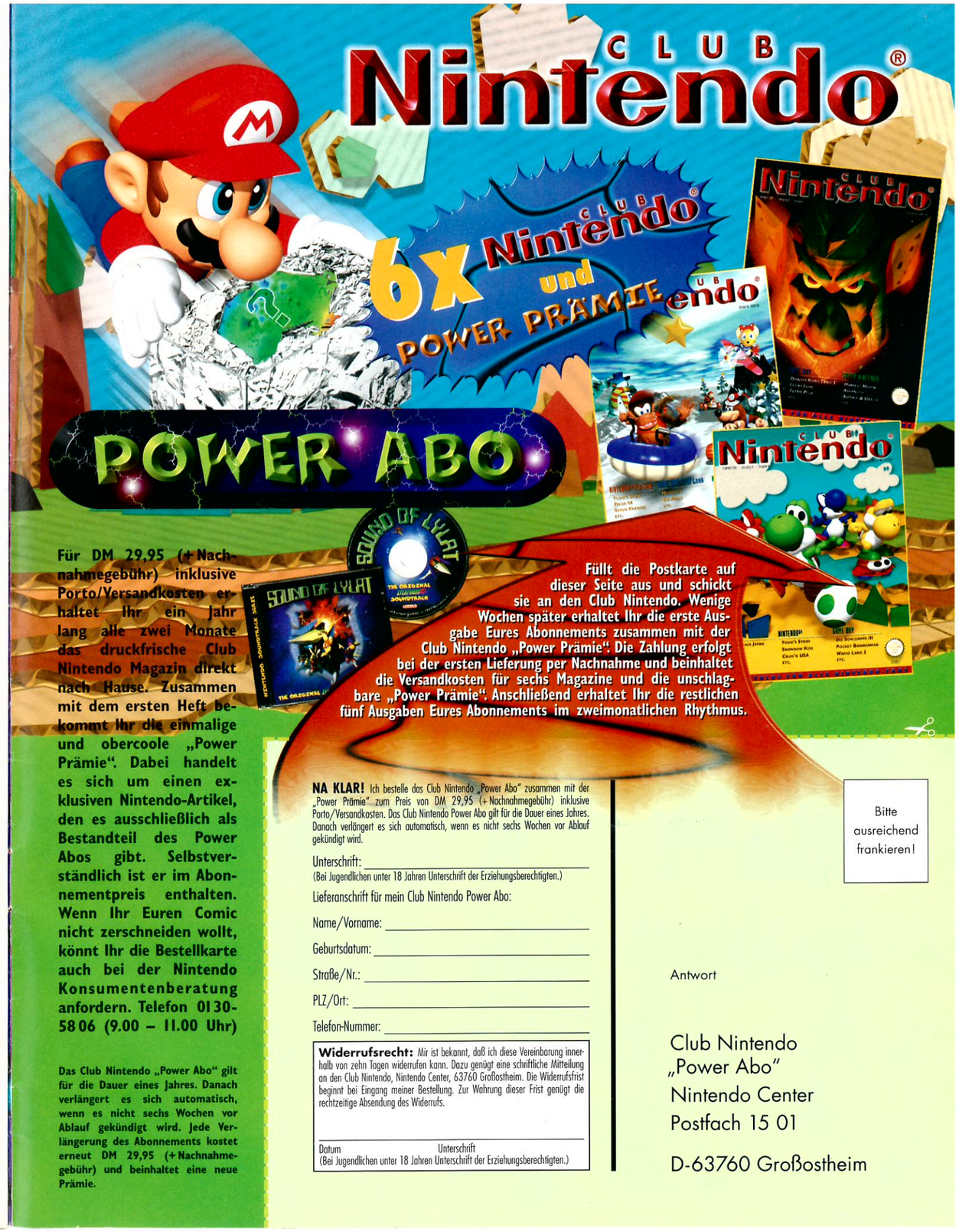
Bedroht ist die Spezies der Yoshis lediglich durch deren natürliche Feinde: der Bowser und die Shy Guys. Sie versuchen ständig, den friedliebenden und fröhlichen Dinos das Leben schwer zu machen. Derzeit hat es die Dinos ziemlich hart getroffen, denn Baby Bowser hat die Insel der Yoshis in ein Pop Up-Buch verwandelt und entfröhlicht!

YOSHIS SPIELOGRAFIE

1991	SUPER MARIO WORLD	SNES
1992	SUPER MARIO KART	SNES
1992	MARIO & YOSHI	NES & GB
1992	YOSHI'S COOKIE	NES & GB
1995	SUPER MARIO WORLD 2 – YOSHI'S ISLAND	SNES
1996	TETRIS ATTACK	SNES & GB
1997	SUPER MARIO 64	N64
1997	GAME & WATCH GALLERY	GB
1997	MARIO KART 64	N64
1998	YOSHI'S STORY	N64

DAS LIED DER YOSHI'S!





Für DM 29,95 (+ Nachnahmegebühr) inklusive Porto/Versandkosten erhaltet Ihr ein Jahr lang alle zwei Monate das druckfrische Club Nintendo Magazin direkt nach Hause. Zusammen mit dem ersten Heft bekommt Ihr die einmalige und obercoole „Power Prämie". Dabei handelt es sich um einen exklusiven Nintendo-Artikel, den es ausschließlich als Bestandteil des Power Abos gibt. Selbstverständlich ist er im Abonnementpreis enthalten. Wenn Ihr Euren Comic nicht zerschneiden wollt, könnt Ihr die Bestellkarte auch bei der Nintendo Konsumentenberatung anfordern. Telefon 0130-5806 (9.00 – 11.00 Uhr)

Füllt die Postkarte auf dieser Seite aus und schickt sie an den Club Nintendo. Wenige Wochen später erhaltet Ihr die erste Ausgabe Eures Abonnements zusammen mit der Club Nintendo „Power Prämie". Die Zahlung erfolgt bei der ersten Lieferung per Nachnahme und beinhaltet die Versandkosten für sechs Magazine und die unschlagbare „Power Prämie". Anschließend erhaltet Ihr die restlichen fünf Ausgaben Eures Abonnements im zweimonatlichen Rhythmus.

Das Club Nintendo „Power Abo" gilt für die Dauer eines Jahres. Danach verlängert es sich automatisch, wenn es nicht sechs Wochen vor Ablauf gekündigt wird. Jede Verlängerung des Abonnements kostet erneut DM 29,95 (+ Nachnahmegebühr) und beinhaltet eine neue Prämie.

NA KLAR! Ich bestelle das Club Nintendo „Power Abo" zusammen mit der „Power Prämie" zum Preis von DM 29,95 (+ Nachnahmegebühr) inklusive Porto/Versandkosten. Das Club Nintendo Power Abo gilt für die Dauer eines Jahres. Danach verlängert es sich automatisch, wenn es nicht sechs Wochen vor Ablauf gekündigt wird.

Unterschrift: _____
(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift der Erziehungsberechtigten.)

Lieferanschrift für mein Club Nintendo Power Abo:

Name/Vorname: _____

Geburtsdatum: _____

Straße/Nr.: _____

PLZ/Ort: _____

Telefon-Nummer: _____

Widerrufsrecht: Mir ist bekannt, daß ich diese Vereinbarung innerhalb von zehn Tagen widerrufen kann. Dazu genügt eine schriftliche Mitteilung an den Club Nintendo, Nintendo Center, 63760 Großostheim. Die Widerrufsfrist beginnt bei Eingang meiner Bestellung. Zur Wahrung dieser Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

_____
Datum Unterschrift
(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift der Erziehungsberechtigten.)

Bitte ausreichend frankieren!

Antwort

Club Nintendo
„Power Abo"
Nintendo Center
Postfach 15 01

D-63760 Großostheim